

ZAKŁĘCIA MODYFIKACJE

Nie rzuca się ich samodzielnie, ale razem z dowolnym znanym lub zapisanym w księdze postaci zakłębieniem dotykowym lub dystansowym, z którym danej modyfikacji da się użyć (zgodnie z jej opisem). Postać musi znać na pamięć lub mieć zapisane w księdze to zakłębienie-modyfikację, którego chce użyć wraz z innym rzucaniem przez siebie zakłębieniem dotykowym lub dystansowym.

Każda z modyfikacji dodawanych podczas rzucania do bazowego zakłącia może podwyższyć łączny koszt rzucanego zakłącia o 1-4 punkty.

- **(1) Dłużej** (tylko dla czarów, których efekt trwa dłużej niż 1 turę) – każde +1, o jakie mag zwiększy koszt zaklęcia z tą modyfikacją, wydłuży czas jego działania o bazowy jego czas działania.

•(1) Dalej – każde +1, o jakie mag zwiększy koszt zaklęcia z tą modyfikacją, zwiększy jego dopuszczalny dystans podwójnie (bazowo: 10 m). Nie zwiększa dystansu, na jaki można rzucić zaklęcie dotykowe.

•(1) **Przekazuję** – zwiększenie kosztu zaklęcia o +1 przez użycie tej modyfikacji pozwoli mu zadziałać tak, jakby rzuciła go inna, dotknięta przez maga postać lub (jeśli ma to sens) przedmiot. Wówczas postać/przedmiot stają się „magiem” z opisu zaklęcia, wzbogaconego przez *Przekazuję*. Dzięki temu np. kamień może powodować *Panikę*, wierzchowiec może zyskać *Szybkość*, a sojusznik – *Zbroję*.

•(1) **Mocniej** – dodając tę modyfikację do niektórych zaklęć, można zwiększyć siłę efektu zwiększając koszt. Jeśli modyfikowane poprzez **Mocniej** zaklęcie pozwala na rzut kostką, zwiększane są wszystkie kostki efektu zaklęcia o +1 poziom za każde +1, o jakie mag zwiększy koszt zaklęcia z tą modyfikacją.

•(1) **Wyzwalacz** – zwiększenie kosztu zaklęcia o +1 przez użycie tej modyfikacji pozwoli rzucić je „w zawieszeniu” – skutki zaklęcia uaktywnią się natychmiast po spełnieniu warunków określonych przez maga w chwili jego rzucania. Mag nie może rzucić zaklęcia z *Wyzwalaczem*, gdy już trwa inne, rzucone przez niego wcześniej zaklęcie z *Wyzwalaczem*, którego warunek aktywacji jeszcze nie został spełniony. Użycie modyfikacji *Więcej* wraz z *Wyzwalaczem* jest jedynym sposobem na wytworzenie naraz przez jednego maga więcej niż jednego zaklęcia w zawieszeniu. W dowolnym momencie mag może anulować rzucone przez siebie zaklęcie z *Wyzwalaczem* (nie wymaga to działania, wydane wcześniej na owo zaklęcie punkty nie wracają). Zaklęcia wzbogaconego tą modyfikacją nie da się umieścić w żadnym zwoju, eliksirze ani przedmiocie, zwoj lub przedmiot z samą tą modyfikacją jest możliwy.

• **(2) Skutecznie** – każde +1, o jakie mag zwiększy koszt zaklęcia z tą modyfikacją, obniży: **(a)** o 1 poziom kosztkę używaną przez cel zaklęcia w teście obrony przed nim lub **(b)** o 1 punkt rezultat testu *Woli* przypisany do przedmiotu magicznego na który rzucane jest zaklęcie wraz z tą modyfikacją.

•(2) **Więcej** – zwiększenie kosztu zakłącia (po uwzględnieniu kosztu wszystkich jego modyfikacji) o pełną wielokrotność tego kosztu pozwala równocześnie stworzyć kolejny egzemplarz efektu tego zakłącia, można go rzucić w tym samym momencie na ten sam lub inny cel, co pierwotny cel zakłącia. Cel każdego egzemplarza czaru należy wskazać zanim określi się efekty każdego z nich.

Przykładowo, można rzucić *Uśpienie*, wydając dodatkowe 4 punkty *Mocy* na *Wiecej*, na 5 istot naraz.

[illegible]

Gra fabularna Diadem © Copyright 2015 Andrzej Ryłski - autor
udziela pozwolenia na powielanie niniejszej Księgi Zaklęć na
własny użytek. Oficjalna strona gry: <http://diadem-rpg.tk>



Księga Zaklęć.....
(imię postaci)

Początkowy zestaw zakleń

Jeśli postać ma cechę *Wola* k6 lub większą, może przed rozpoczęciem gry znać zaklęcia wybrane z niniejszej Księgi (**dotykowe**, **dystansowe** jak również **modyfikacje**). Każde zaklęcie posiada wymieniony w nawiasie przed swoją nazwą koszt. Suma kosztu zaklęć znanych na początku gry nie może przekroczyć połowy maksymalnego wyniku na kości *Mądrości* postaci (zdolność *Adept* pozwala zwiększyć ten limit trzykrotnie). W trakcie gry postać może zdobyć inne zaklęcia, nieopisane w niniejszej księdze. Uzupełnij ich nazwy, koszt i opis w wy kropkowanych miejscach.

Kapłani a czarodzieje

Postać posiadająca zdolność Adept musi wybrać, czy zgłębia magię na drodze studiów i intelektu (jako czarodziej), czy raczej intuicją i wiarą (jako kapłan). Kapłani zaczynają grę z zapisanymi w swej księdze wszystkimi zaklęciami, opisanymi jako dar wybranej religii, po czym może się ich uczyć płacąc jedynie ich koszt w Punktach Doświadczenia. Kapłani nie mogą jednak uczyć się, przepisywać ani rzucać zaklęć, opisanych jako wyrzeczenie swojej religii, w przeciwnym razie utracą możliwość rzucania zaklędarów do czasu odbycia pokuty, wyznaczonej przez starszego kapłana ich religii.

Gratisowy przedmiot magiczny

Adept-czarodziej otrzymuje magiczny przedmiot zdolny 2x dziennie rzucać 1 określone przy tworzeniu postaci zaklęcie dotykowe lub dystansowe o koszcie 1. Rezultat rzucenia tego zaklęcia wynosi zawsze 5. Nikt poza właścicielem nie może go używać.

Adept-kapłan otrzymuje symbol swej religii (najczęściej naszyjnik). Dotykając go dłonią, kapłan danej religii może zignorować efekt Społownienia podczas testu rzucenia zaklecia.

Oznaczanie zakłęb w niniejszej ksiedze

- Opis zaklęcia znanego postaci na pamięć (np. zaklęcia znane na początku gry) warto zakreślić.
- W inny sposób można oznaczyć zaklęcia przepisane do swojej książki, jeszcze nie nauczone na pamięć, a także posiadane zapiski innych magów, zaklęcia na zwojach czy w przedmiotach, duplikujących efekty zaklęć.

ZAKŁĘCIA DOTYKOWE

Mag rzucający zaklęcie dotykowe musi być w stanie dotknąć jego celu (choć nie musi go dotykać).

- (1) **Bezdech** – mag i jego towarzysze (póki będą go dotyczyć) zaprzestają oddychania na 15 minut.

•(1) **Dotyk bólu** – mag sięga dłonią w stronę przeciwnika. Jest to atak działający jak atak wręcz bronią średniej długości, z użyciem *Woli* maga zamiast jego *Walki*. Wszystkie zasady walki wręcz mają tu zastosowanie, można przeciw niemu stosować *pełną obronę* lub uciekać. Atak ten następuje pod koniec tury tak jak inne zaklęcia. Przeciwnik broni się przed nim dokładnie tak jak przed atakiem wręcz. Jeśli zaklęcie się powiedzie a rezultat testu *Woli* maga przy rzucaniu przekroczy rezultat działania i ewentualnej *osłony* przeciwnika, mag zada mu **k4 obrażenia**. Tylko magiczny *pancerz* chroni przed nimi. Nie można tym zaklęciem uszkodzić przedmiotu, istoty *nieżywe* także są odporne na jego efekt.

•(1) **Niezauważalność** – przez 15 minut nikt nie zwraca uwagi na maga, póki stara się on nie rzucić w oczy i zachowywać jak inni wokół. Próba ataku lub rzucenia innego zaklęcia przez maga kończy działanie tego czaru. Każde działanie, które mogłoby zwrócić uwagę na maga np. wejście na strzeżony obszar pozwala na test *Bystrości* wartownika, który miałby szansę go zobaczyć, usłyszeć lub wyczuć w inny sposób. Uzyskanie wyższego wyniku niż rezultat testu *Woli*, dzięki któremu to zaklęcie zadziałało oznacza, że mag został zauważony, a efekt tego zaklęcia przestał działać. Trwanie w bezruchu gwarantuje działanie tego czaru.

•(1)**Klucz** – mag włącza, wyłącza, otwiera lub zamyka dowolny mechanizm, zamek w drzwiach, przejście lub mechaniczną pułapkę, o ile nie została zablokowana magicznie. Wielkie mechanizmy, jak windy czy dwuskrzydłowe wrota, mogą wymagać użycia modyfikacji *Mocniej* i wydania 1-2 punktów *Mocy* więcej.

- (1) **Światło** – przedmiot możliwy do trzymania w dłoni, lub sama dłoń maga emituje przez 30 minut jasne światło (jak pochodnia, ale w kolorze czystej bieli).

- (1)**Widzenie w ciemnościach** – przez 30 minut mag widzi wszystko w promieniu 10 m jak w jasny dzień.

•(1)**Wykrywanie** – przez minutę mag wyczuwa w promieniu 5 metrów wokół siebie celowo ukryte przedmioty i przejścia oraz wszelkie magiczne przedmioty, a także przedmioty i miejsca, na których aktualnie działa efekt dowolnego zaklęcia oprócz rzuczonego właśnie *Wykrywania*.

•(2) **Odczynienie** – niweluje trwające efekty zaklęcia na wskazanym miejscu, przedmiocie lub osobie, jeśli rezultat testu rzucania *Odczynienia* będzie wyższy niż rezultat testu rzucania zaklęcia niwelowanego. Nie pozwala to usunąć zaklęcia z przedmiotu magicznego, zwoju czy eliksiru ani niemagicznych skutków zaklęcia, którego działanie się skończyło. Eliksir z zaklęciem *Odczynienie* ma przypisaną do siebie kostkę *Woli* k10 lub wyższą (w przypadku droższych wersji tego eliksiru).

•(2) **Przejście** – mag przenika przez 1 m ściany. Użycie modyfikacji *Dalej* pozwala pokonać 0,5 m więcej za każdy wydany 1 punkt *Mocy*. Jeśli ściana jest grubsza, fragment ciała maga materializuje się w przeszłości i otrzymuje on 2k20 *obrażeń*. Żadna *osłona* ani *pancerz* (także magiczny) nie chronią przed nimi. Dlatego, przed użyciem zaklęcia *Przejście* zaleca się wcześniejsze użycie zaklęcia *Wizja*.

•(2) **Zbroja** – przez pół godziny zapewnia magowi *pancerz* magiczny o wartości k4. Jeśli istota pod wpływem tego zaklęcia nosi też zbroję, rzuca wszystkimi swoimi kostkami *pancerza* i używa najlepszego z wyników.

•(2) **Zrozumienie** – przez 10 minut mag rozumie symbole, napisy, języki a także magiczne zapiski (formuły zaklęć – na zwojach, czy spisane w jakiegokolwiek innej formie). Poznaje także działanie magicznych przedmiotów oraz zaklęć, które wciąż są aktywne na miejscu, przedmiocie lub osobie w zasięgu dotyku maga.

•(3) **Bariera** – tworzy niewidoczny i nieruchomy, okrągły dysk (płaskie koło) o średnicy 3 m. Położenie centrum bariery i jej orientację wyznacza maga swoją dłonią w chwili rzucania zaklęcia, później nie można ich zmienić. Bariera znika po 10 minutach lub wcześniej, na życzenie maga, a póki działa, blokuje obustronnie przejście istot oraz każdy atak, spadające głazy, ogień, zaklęcia zadające *obrażenia*. Zadanie *Barierze* 15 i więcej *obrażeń* zaklęciem niszczy ją, lecz nie zadaje *obrażeń* osobom przez nią chronionym.

•(3) **Leczenie** – przywraca k4 punkty *Zdrowia* albo k4 punkty *Energii* (wybór maga w chwili rzucania zaklęcia) magowi albo dotykanej przez niego istocie. W przypadku przywrócenia tym zaklęciem *Energii* istota, jeśli była głodna lub śpiąca, przez kilkanaście minut nie odczuwa tych dolegliwości.

•(3) **Lot** – mag przez minutę może się wznosić, unosić w powietrzu, a także lecieć z prędkością nie szybszą od galopującego konia (taki lot nie męczy maga, natomiast inne męczące czynności wykonywane w tym czasie jak np. dźwiganie ciężarów, powodują normalne utraty *Energii*).

•(3) **Szybkość** – przez 5 tur mag jest *przyspieszony* - może przemieszczając się pokonać 2x większy dystans w ciągu tury, posiada *przewagę* w walce, ponadto może deklarować rzucanie zaklęcia z pamięci co turę, a czar rzucany przez niego ze zwoju lub z pamięci zadziała na początku tury, w której zakończyło się jego rzucanie (równocześnie z przygotowanymi atakami dystansowymi, przed atakami wręcz).

.....
.....
.....
.....
.....
.....

ZAKLĘCIA DYSTANSOWE

Zaklęcia te dotyczą 1 celu i mają zasięg 10 m. Jeśli celem jest istota, może się ona bronić (jeśli tego chce i opis zaklęcia na to pozwala), korzystając z cechy wymienionej w kwadratowym nawiasie.

•(1) **Pocisk mocy** – mag wskazuje cel i jeśli rzuci ten czar z sukcesem, jednocześnie uzyskując rezultatem *Woli* trudność obliczaną jak przy ataku z broni dystansowej o bazowym zasięgu 10 m, trafia cel pociskiem z energii żywiołu wybranego w chwili deklarowania rzucenia tego zaklęcia. Udanе zaklęcie, które nie osiągnęło trudności trafienia produkuje pocisk, który chybia cel i trafia obok. Pocisk po trafieniu zadaje 2k1 *obrażeń* (ale warto pamiętać, że za każdy 1 punkt wydany na modyfikację *mocniej* poziom obu "kostek" zwiększa się o 1 – na k3, k4 itd.). Każdy *pancerz* w normalny sposób chroni przed *obrażeniami* zadawanymi przez ten czar. Przed tym pociskiem można uskakiwać jak przed atakiem dystansowym – jak zawsze, trzeba być w *defensywie*, aby móc zadeklarować uskoczenie. [*Sprawność*]

•(1) **Sugestia** – przez najbliższe 5 minut wskazana osoba znająca język, którym posługuje się mag, traktuje informacje wynikające z wypowiedzi maga jako bardzo prawdopodobne, o ile sama nie wierzy w coś przeciwnego. Jeśli nie da się wykazać fałszu, przeświadczenie o racji maga będzie trwać nawet dłużej. Stwierdzenia typu: *powinieneś* ofiara może łatwo sfalsyfikować, sama nie mając takiego przekonania, dlatego zaklęciem tym nie można zmusić nikogo do jakichkolwiek czynności, a to czy ofiara zdecyduje się zrobić coś czy nie, na skutek przeświadczenia wywołanego tym zaklęciem, zależy od wielu czynników np. temperamentu osoby, na ile sytuacja jest typowa dla niej itd. [*Bystrość*]

•(1) **Telepatia** – pozwala magowi rozmawiać w myślach z dowolną osobą znaną lub widzianą nie dawniej niż 15 minut temu (modyfikacja *Dłużej* pozwala wydłużyć ten okres dwukrotnie za każdy dodatkowy 1 punkt kosztu) o ile osoba ta zgadza się na rozmowę. Nie ma ograniczeń w odległości od tej osoby. Do skutecznej komunikacji wymagana jest znajomość tego samego języka mówionego przez obie rozmawiające strony. Rozmowa może trwać dowolnie długo aż mag lub ta osoba nie zdecyduje się jej przerwać lub nie usnie. Naraz można rozmawiać z jedną osobą, ponowne rzucenie tego zaklęcia zerwie trwającą już rozmowę. Rzucenie tego czaru na kilka osób naraz dzięki modyfikacji *Więcej* pozwala mówić jednocześnie do kilku osób, ale nie umożliwia wzajemnej komunikacji pomiędzy tymi osobami.

•(1) **Uśpienie** – na 1 godzinę wskazana postać, zwierzę lub bestia zasypia zwykłym snem. Już w kolejnej turze śpiący może się obudzić na skutek hałasu, potrząsania czy bólu, tak jak każda normalnie śpiąca osoba. *Uśpienie* nie działa na istoty, które z natury nigdy nie śpią jak np. mechanizmy czy upiory. [*Budowa*]

•(1) **Wizja** – mag wskazuje kierunek i odległość (nie przekraczającą zasięgu możliwego dla tego zaklęcia), po czym może przenieść swój punkt widzenia do tego punktu i „rozejrzeć się” przez 1 turę (jakby stał w tamtym miejscu). Może także w trakcie działania *Wizji* przemieszczać punkt widzenia w tempie marszu, nie oddalając się od swego ciała bardziej, niż na maksymalny dystans zaklęcia. Mag ogląda wizję swoimi oczami (zaklęcie nie poprawia zdolności widzenia). W tym czasie jego ciało pozostaje nieruchome i nie jest on świadomy tego, co się z nim dzieje.

•(2) **Błyskawica** – wystrzeliwuje pocisk, automatycznie trafiający we wskazany przez maga cel (postać lub przedmiot). Trafiony cel otrzymuje k4 *obrażenia*. Trafiona istota musi dodatkowo wykonać test *Budowy*. Jeśli uzyska mniejszy rezultat niż jej strata *Zdrowia* w tej turze z powodu *Błyskawicy*, straci swoje najbliższe działanie (będzie *rozproszona*). Przedmioty drewniane i słabsze pękają po otrzymaniu 1 *obrażenia*, metalowe kłódki, zawiasy itp. mogą wymagać zadania 2 *obrażeń*, broń lub tarcza 5 a zbroję niszczy dopiero zadanie jej maksymalnego wyniku na kostce jej *pancerza*. Mniejsze obrażenia nie powodują żadnej szkody przedmiotowi. Tylko magiczny *pancerz* chroni przed tymi *obrażeniami*, zwykle zbroje, tarcze i osłony są zupełnie nieskuteczne. Jeśli jednak cel jest całkowicie ukryty, nie można rzucić w niego tym zaklęciem. Jeśli cel będący w *defensywie* zadeklaruje uskoczenie i ma gdzie uskoczyć tak, aby całkowicie się schować przed lecącą błyskawicą, ma szansę uniknąć trafienia. [*Sprawność*]

•(2) **Czytanie myśli** – mag „podsluchuje” strumień świadomości wskazanej osoby przez 1 godzinę, gdy osoba ta pozostaje w zasięgu zaklęcia. Mag będzie słyszał i rozumiał także fragmenty tego, co słyszy owa postać, to na co ona zwraca uwagę. Poznanie podświadomych myśli lub zapomnianych faktów podsłuchiwanej osoby może wymagać przekroczenia jej rezultatu o 3 i więcej punktów. [*Charyzma*]

•(2) **Panika** – przez pół minuty (10 tur) wskazana osoba panicznie ucieka od maga. Nie popełni oczywistego samobójstwa (jak skoczenie w przepaść), ale spróbuje się w miarę swoich możliwości oddalić. Przy braku możliwości będzie się kulic, wrzeszcząc z przerażenia. Może to wywołać ten sam efekt u świadków zdarzenia. Osoby widzące uciekającego w panice, jeśli same mają poziom *Charyzmy* niższy od niego, muszą zdać wzajemny test cechy *Charyzma* przeciwko rezultatowi *Charyzmy* osoby uciekającej. Efekt może przenosić się dalej, na kolejne osoby, aż do czasu gdy wszyscy zdadzą test *Charyzmy* lub uciekający wyrzuci 1 w swoim teście (wówczas jego ucieczka jest tak groteskowa, że budzi śmiech). W przypadku remisu a także po zakończeniu działania udanego zaklęcia, cel nie ucieka, lecz odczuwa niechęć lub nieuzasadniony lęk wobec maga do końca przygody. [*Charyzma*]

•(2) **Zawieszenie** – przez 15 sekund (5 tur) wskazana postać lub przedmiot nie cięższy niż 500 kg nie może się przemieścić, wspiąć ani spaść. Istota pod wpływem tego zaklęcia może walczyć normalnie, nie może jednak *uskakiwać przed pociskiem* ani *uciekać z walki*. Wydaje się być zawieszona w przestrzeni, jakby grawitacja nie działała na nią. [*Budowa*]

•(3) **Rozkaz** – zmusza ofiarę, znającą język, którym mówi mag, do wykonania jednej prostej (nie warunkowej i nie trwającej dłużej niż 1 tura) czynności, dokładnie opisanej przez maga w chwili rzucania tego zaklęcia. Jeśli czynność jest wbrew zasadom postaci, broni się ona kostką wyższą o 1 poziom, jeśli czynność stwarza dla niej zagrożenie – o 2 poziomy, jeśli może mieć śmiertelne skutki – o 3 poziomy. [*Charyzma*]

•(3) **Urok** – przez 24 godziny wskazana osoba traktuje maga jako swojego najlepszego przyjaciela, ale nie robi niczego, co uzna za niebezpieczne. [*Charyzma*]

.....
.....
.....
.....
.....
.....